SMASH TV

ESCENARIO

¿Estás aburrido de los shows de juegos televisivos?
SI ES ASI, PREPARATE PARA EL DESAFIO DEL ULTIMO SHOW.

Los premios son salvajes, las pruebas increíblemente fuertes, con todos estos alicientes, ¿te atreves realmente a tomar parte en el juego?

Si aceptas, puedes ganar suficientes premios y dinero para hacerte fabulosamente rico, sin olvidar una desmedida adoración por parte de la práctica totalidad de la audiencia televisiva actual. Si pierdes, ¡mueres!

Buena suerte y recuerda...
SONRIE, ESTAS SALIENDO EN TELEVISION

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum 48K/128/+2/+2A/+3

Cassette

Introduce la cinta en el cassette, asegurándote primero de que está totalmente rebobinada. Selecciona "48 Basic" del menú y pulsa Enter. Teclea Load"" y pulsa Enter.

128/+2/+2A/+3

Selecciona la opción LOADER y pulsa la tecla ENTER. Sigue las instrucciones de la pantalla.

Spectrum +3

Disco

Instala el sistema y enciéndelo como te indica tu manual de instrucciones. Introduce el disco y pulsa ENTER para elegir la opción LOADER. A continuación, el programa se cargará automáticamente.

Amstrad

CPC 464

Introduce la cinta rebobinada en el cassette, teclea RUN" y luego pulsa la tecla ENTER/RETURN.

Sigue las instrucciones que van apareciendo en la pantalla. Si tienes una unidad de disco, teclea |TAPE y luego pulsa la tecla ENTER/RETURN. A continuación teclea RUN" y pulsa la tecla ENTER/RETURN. (El signo | se consigue manteniendo pulsada la tecla Shift y pulsando la tecla @.)

NOTA: Este juego se carga en varias partes, sigue las instruciones de la pantalla.

CPC 664 y 6128

Conecta un cassette adecuado, asegurándote previamente de que las conexiones están conectadas tal y como lo indica el Manual de Instrucciones del Usuario. Introduce la cinta rebobinada en el cassette y teclea |TAPE, luego pulsa la tecla ENTER/RETURN. A continuación teclea RUN" y pulsa la tecla ENTER/RETURN. Sigue las instrucciones de la pantalla.

Disco

Introduce el disco del programa, con la cara A

mirando hacia arriba, en la unidad. Teclea |DISC y pulsa la tecla ENTER/RETURN para asegurarte de que el ordenador pueda acceder a la unidad. Ahora teclea RUN"DISC y pulsa ENTER/RETURN. El juego se cargará automáticamente.

Commodore

Cassette

Coloca la cinta en tu cassette Commodore con la cara escrita mirando hacia arriba, asegurándote previamente de que está completamente rebobinada. Asegúrate también de que todas las conexiones están conectadas. Pulsa simultáneamente la tecla SHIFT y la tecla RUN/STOP. Sigue las instrucciones de la pantalla, PULSA PLAY EN EL CASSETTE. A continuación, este programa se cargará automáticamente. Para cargar un C128 teclea GO 64 (RETURN), luego sigue la instrucción C64.

CONTROLES

Es un juego de un jugador que se controla mediante joystick y teclado; es redefinible.

Spectrum y Amstrad

Tecla Preestablecidas:

Q: Arriba.
A: Abajo.
O: Izquierda.
P: Derecha.
ESPACIO: Fuego.

Commodore 64

Es un juego de un jugador que se controla mediante las siguientes opciones, que se seleccionan en la pantalla del título:

F1: Intercambiar control de movimiento (joystick/teclado).
F2: Intercambiar control de fuego (joystick/teclado).

Opción Teclado (Movimiento) + Teclado (Disparar).

Q: Arriba.
A: Abajo.
O: Izquierda.
P: Derecha.
ESPACIO: Disparar arma en la dirección en la que esté mirando el jugador.

Opción Teclado (Movimiento) + Teclado (Disparar).

Teclado

Q: Arriba.
A: Abajo.
O: Izquierda.
P: Derecha.

Joystick 1

IZQUIERDA: Disparar izquierda.
DERECHA: Disparar derecha.
ARRIBA: Disparar arriba.
ABAJO: Disparar abajo.
DIAGONALES: Disparar en diagonales.

Opción Joystick (Movimiento) + Teclado (Disparar).

Joystick 1

ARRIBA: Arriba.
ABAJO: Abajo.
IZQUIERDA: Izquierda.
DERECHA: Derecha.

Teclado

Q: Disparar arriba.
A: Disparar abajo.
O: Disparar izquierda.
P: Disparar derecha.
Q+O: Arriba e izquierda.
Q+P: Arriba y derecha.
A+O: Abajo e izquierda.
A+P: Abajo y derecha.

Opción Joystick 1 (Movimiento) + Joystick 2 (Disparar)

Joystick 1

ARRIBA: Arriba.
ABAJO: Abajo.
Izquierda: Izquierda.
Derecha: Derecha.

Joystick 2

ARRIBA: Disparar arriba.
ABAJO: Disparar abajo.
IZQUIERDA: Disparar izquierda.
DERECHA: Disparar derecha.
DIAGONALES: Disparar en diagonales.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Atari ST

Enciende el ordenador y la unidad de disco, a continuación introduce el disco en la unidad. De este modo, el programa se cargará automáticamente. Sigue las instrucciones de la pantalla.

Amiga 1000

Introduce el disco del Sistema. Cuando el disco de ilustración Workbench aparezca, introduce el disco del juego. Este programa se cargará y funcionará automáticamente.

CONTROLES

Es un juego de uno o dos jugadores que se controla mediante joystick.

Desde la pantalla del título utiliza el joystick en puerta 0 para seleccionar el método de control de entre lo siguiente:

A: 1 jugador - 1 joystick.
B: 2 jugadores - 1 joystick cada uno.
C: 1 jugador - 2 joystick.
D: 2 jugadores - 2 joystick cada uno.

Se recomienda controlar este juego mediante dos joystick para cada jugador. Para poder hacerlo debes adquirir un adaptador de joystick que se enchufe en la

puerta paralela de tu ordenador. Así conseguirás dos puertas de joystick más.

Durante el juego, el jugador puede:

Hacer pausa: Tecla Help.
Continuar: Tecla Return.
Abandonar: Tecla Esc, estando en modo Pausa.

En las siguientes opciones, cuando las teclas del Atari ST sean distintas, aparecerán entre paréntesis.

Opción A

ARRIBA: Arriba.
ABAJO: Abajo.
IZQUIERDA: Izquierda.
DERECHA: Derecha.
FUEGO: Dispara en la dirección a la que se mira.

Amiga izquierda (Caps Lock): Fijar dirección disparo.
Alt Izquierda (Shift Izquierda): Invertir dirección disparo.

Opción B

Jugador 1 (Joystick en Puerta 0)

ARRIBA: Arriba.
ABAJO: Abajo.
IZQUIERDA: Izquierda.
DERECHA: Derecha.
FUEGO: Disparar en la dirección a la que se mira.

Amiga izquierda (Caps Lock): Fijar dirección disparo.
Alt Izquierda (Shift Izquierda): Invertir dirección disparo.

Jugador 2 (Joystick en Puerta 1)

ARRIBA: Arriba.
ABAJO: Abajo.
IZQUIERDA: Izquierda.
DERECHA: Derecha.
FUEGO: Disparar en la dirección a la que se mira.

Amiga derecha (Alt): Fijar dirección de disparo.
Alt Derecha (Shift Derecha): Invertir dirección disparo.

Opción C

Jugador 1 (Joystick en Puerta 0/Movimiento)

ARRIBA: Arriba.
ABAJO: Abajo.
IZQUIERDA: Izquierda.
DERECHA: Derecha.
FUEGO: Disparar en la dirección a la que se mira.

Jugador 1 (Joystick en Puerta 1/Disparar)

ARRIBA: Disparar arriba.
ABAJO: Disparar abajo.
IZQUIERDA: Disparar izquierda.
DERECHA: Disparar derecha.

Opción D (Utilizando los adaptadores de 4 conexiones)

Jugador 1 (Joystick en Puerta O/Movimiento)

ARRIBA: Arriba.
ABAJO: Abajo.
IZQUIERDA: Izquierda.

DERECHA: Derecha.
FUEGO: Disparar en la dirección a la que se mira.

Jugador 1 (Joystick en Puerta 1/Disparar)

ARRIBA: Disparar arriba.
ABAJO: Disparar abajo.
IZQUIERDA: Disparar izquierda.
DERECHA: Disparar derecha.

Jugador 2 (Joystick en Puerta 2/Movimiento)

ARRIBA: Arriba.
ABAJO: Abajo.
IZQUIERDA: Izquierda.
DERECHA: Derecha.
FUEGO: Disparar en la dirección en la que se mira.

Jugador 2 (Joystick en Puerta 3/Disparar)

ARRIBA: Disparar arriba.
ABAJO: Disparar abajo.
IZQUIERDA: Disparar izquierda.
DERECHA: Disparar derecha.

SITUACION Y PUNTUACION

Se obtienen puntos por cada alienígena destruido. Sin embargo, todos los puntos BIG (grandes) se consiguen cuando destruyes al malvado gigante al final del nivel. Cuando lo eliminas, ¡LOS PREMIOS DAN PUNTOS!

La situación del panel muestra la puntuación actual, la máxima puntuación y número de vidas restantes.

JUEGO

Los aplausos de la estática muchedumbre se van extinguiendo a medida que abandonas la seguridad del estudio y entras en la primera de las cuatro terriblemente peligrosas y tortuosas pistas de juego.

Instantáneamente, eres atacado por hordas de criminales empuñando bates de béisbol. Cada uno, en un sólo golpe, remueven cada pequeña brizna de luz de las que te envuelven. Enfréntate en estos tipos, si es que puedes; hay montones de ellos. Utiliza tu habilidad para navegar por las arenas y recoger 'ups" de poder, "ups" de velocidad, tornados giratorios, bolas-maza, lanzadores de granadas y proyectiles, bombas múltiples y, por supuesto, inteligentes. Todos estos objetos aumentarán tu habilidad para hacer estragos entre los botarates descerebrados. Pero, ¡ten cuidado con las minas!

Pistoleros apostados en las paredes y tanques harán constantemente que tu misión sea todavía más difícil de lo que ya es. Sin embargo, te encontrarás siguiendo tu camino implacablemente, gracias al aliciente de ganar los innumerables premios que te están esperando. No parece tan malo estar arriesgando la vida si vas ganando vacaciones, un impecable deportivo, equipaje y, por supuesto, enormes cantidades de dinero.

A medida que avanzas por las zonas del juego encontrarás robots flotantes, orbes generadoras de impulsos eléctricos, serpientes venenosas, bombas móviles de efecto retardado, saurios mutantes y un interminable número de oponentes mecánicos y biológicos. Sin embargo, ¡todavía no has visto lo peor! Por ejemplo, al final del nivel uno encontrarás a un

enorme mutante "cabeza-rapada" en un tanque. Hará todo lo que pueda para aplastarte bajo sus pies y dejarte como un bajo relieve, ¡y es el adversario más fácil de todos!

Si logras atravesar las cuatro terribles zonas de juego, podrás enfrentarte al más terrorífico y letal desafío final. El invitado especial se presenta en el show. ¿Parece fácil? Piénsalo otra vez; es un gigantesco demente y sólo conoce una cosa...

CARNICERIA TOTAL

Destrúyelo si puedes, las recompensas son valiosas.

Buena suerte, y recuerda...

SONRIE, ESTAS SALIENDO EN TELEVISION

CONSEJOS Y ADVERTENCIAS

1. El disparo triple es la mejor arma que puedes coger.
2. Los grandes disparos se autorepiten pulsando el botón de fuego.
3. Haz un mapa e investiga el trayecto más corto.
4. Coge vidas extra en cuanto aparezcan.

SMASH TV

 ESTE PRODUCTO SOFTWARE HA SIDO CUIDADOSAMENTE DESARROLLADO Y MANUFACTURADO PARA CONSEGUIR LA MAS ALTA CALIDAD. POR FAVOR, LEE

DETALLADAMENTE LAS INSTRUCCIONES DE CARGA.

CREDITOS

Desarrollado por Probe Software.

Programado por:
ST/Amiga: ZZKJ.
C64: Nick Jones.
Spectrum/Amstrad: David Perry.

Trabajo artístico por:
ST/Amiga: Mark Knowles.
C64: Lee Ames.
Spectrum/Amstrad: Nick Bruty.

Música por:
Amiga/ST/Spectrum/Amstrad: Sound Images.
C64: Jeroen Tel.



LA PIRATERIA ES DELITO